Buon compleanno, Videogame!!!

di Francesco Carlà

In occasione del ventesimo anniversario dalla creazione del primo videogame, Francesco Carlà racconta le tappe fondamentali della storia del videogioco, scoprendo che quella del videogame è forse anche la sua storia

A volte penso che senza i videogame io non esisterei. Ho incontrato Pong la prima volta in un bar della mia città, in Italia, nel 1975. Ricordo perfettamente che fu come vedere la scena di mia madre che mi faceva nascere. Due ragazzi stavano giocando e la macchina contava i punti. Io rimasi immobile a guardare la pallina di pixel passare da una barretta all'altra e lasciare una scia di luce sullo screen bianco e nero. Credo di aver compreso in un unico frame mentale che Pong sarebbe diventato molto importante nella mia vita e l'altra cosa che acquisi subito fu che Pong non si doveva solo guardare, ma si doveva «simulare».

Pong in realtà era nato tre anni prima in California, dall'iniziativa di Nolan Bushnell che fino a quel momento si era occupato di simulatori militari. Nolan fondò l'Atari che divenne in breve tempo una grande compagnia produttrice di videogiochi e che realizzò il sogno dell'ingegnere californiano: portare i videogame dalle sale giochi in tutte le case del mondo. Nel frattempo altre industrie negli USA e in Giappone si dedicavano con passione allo stesso obiettivo: realizzare videogiochi, avventure simulate nate per essere interagite sul video. Furono proprio i giapponesi i primi ad intuire le possibilità simboliche e narrative di questo mezzo (il videogame) e nel 1977 produssero Space Invaders che è il primo videogame che racconta e simula una storia: i marziani stanno per invaderci e noi siamo l'ultimo baluardo della civiltà. La lezione di Nolan Bushnell era stata perfettamente compresa: con Pong non era stato solo creato un nuovo tipo di gioco, ma un intero linguaggio, la lingua del computer espressa dall'accensione dei pixel sullo schermo, una lingua digitale e interattiva pronta a simulare tutto.

Era una lingua ed anche uno strumento di costruzione. Un tool per realizzare mondi simbolici, mondi simulati (simulmondi), che poi potevano essere vissuti e interagiti apprendendo le loro semplici regole. Il joystick e prima ancora i pulsanti e in Pong una specie di rotore simile a quello del volume nei vecchi amplificatori stereo, prolungava la mostra mano e quindi il nostro cervello all'interno dello schermo e permetteva l'interazione. A ripetizione, sul finire degli anni Ottanta, nacquero Asteroids, simulatore di guerra nello spazio profondo del 1978, Deluxe Sprint, simulatore di corsa di F.1 del 1978, Phoenix del 1980, simulatore d'invasione degli uccelli come nel celebre film di Hitchcock, «The Birds».

A questo punto io avevo appena finito 19 anni, era il 1980 e il mio orizzonte mentale si andava rischiarando.

Mi occupavo prevalentemente di musica. Scrivevo articoli e reportage per riviste e cominciavo a collaborare con la televisione. Intanto studiavo legge e vivevo un po' a Londra e un po' a Bologna diviso tra studio e lavoro. E continuavo a frequentare le sale giochi e acquistavo qualunque tipo di videogioco

Zak Mc Kracken.

Rocket Ranger.

Little Computer People.

Brataccas.

Aquaventura.

apparisse in commercio non rassegnandomi all'idea che questi programmi fossero solo un trastullo per deficienti come si sentiva dire in giro.

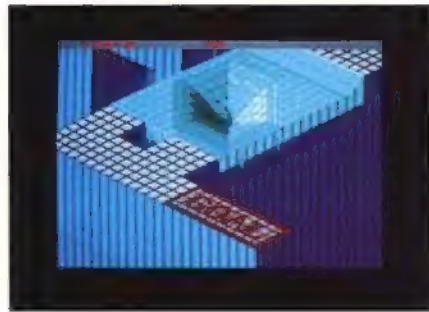
Dal 1982 le cose cambiarono molto in fretta. I primi home computer finirono nelle case e molti di questi furono quasi subito destinati ai videogame. Fu subito chiaro che i pixel animati che avevo visto in Pong e in Asteroids erano davvero un linguaggio e un tool, e che la macchina che li produceva era un computer. Cominciai a frequentare il corso di laurea di Umberto Eco a Bologna e mi dedicai con Roberto Grandi che dirigeva la cattedra di Comunicazioni di Massa, alla preparazione di una tesi di laurea sulla Storia dei Videogames. Decisi che mi sarei occupato solo di videogame e che il mio obiettivo sarebbe stato documentare con articoli giornalistici, scritti scientifici, trasmissioni televisive, produzione di videogame e con qualunque altro mezzo coerente l'ascesa della nuova rivoluzione tecnologica dopo la Rivoluzione Industriale: rivoluzione simulata e virtuale della quale i videogame erano la traccia già visibile agli occhi di chi poteva guardare.

Dal 1972 al 1982 erano stati prodotti almeno duecento diversi videogame. 190 s'inserivano nei diversi filoni e solo una decina erano i capostipiti. Di questi dieci solo cinque erano davvero fondamentali, veri manuali della simulazione: Pong, Space Invaders, Asteroids, Pac Man e Q*Bert. Pong era il primo simulatore sportivo (tennistavolo), Space Invaders era il primo simulatore fantastico (invasione aliena), Asteroids era il primo mondo vasto (il mondo continuava anche dietro lo schermo), Pac Man era il primo labirinto (si scopriva che lo schema del labirinto era ideale per la simulazione) e Q*Bert era il primo mondo 3D (la figura della piramide era utilizzata come territorio del gioco). Mi resi conto pian piano di queste caratteristiche e continuai a raccogliere documentazione e informazioni sui videogame che intanto continuavano ad uscire.

Nel mondo reale si stava facendo largo l'idea che i videogame fossero una cosa importante. Nel 1983 la Walt Disney pensò di dedicare un film al mondo dei videogame e girò «Tron» che diventò anche un videogioco della Bally. Nel film s'immaginava che il protagonista venisse ingoiato dal mondo del computer e fosse in grado di viverci dentro. L'intuizione era geniale: dai videogame, con lo stesso materiale di pixel di cui essi sono fatti, si passerà ad interi mondi simulati (simulmondi) dentro cui si potrà vivere ed esistere.

Nel 1983 convinsi Peppe Videtti direttore di «Rockstar» a lasciarmi aprire una rubrica fissa destinata ad occuparsi solo di videogame. Non ce ne'era mai stata una del genere da nessuna parte e così il direttore aveva i suoi dubbi. Mi assegnò mezza pagina che divenne prestissimo una intera quando cominciarono ad arrivare le lettere. I ragazzi si stupivano che si parlasse di videogame, ma volevano saperne di più. Anche loro percepivano che stavano simulando qualcosa e che non stava tutto nel meccanismo dei punti e delle vite.

L'anno dopo esplose il Commodore 64. L'Atari era stata venduta appena in tempo da Bushnell alla Warner Bros. che non cavò un ragno dal buco. La fine della primissima generazione di videogame fu descritta impietosamente dai mass media che raccontarono della processione di camion carichi di cartucce del VCS 2600, ormai invendibili, trasportate nei deserti americani per svuotare in qualche modo i magazzini. I media deposero una pietra tombale sui videogiochi e accantonarono il problema. Pensarono ad una frenetica moda del tutto defunta. Le case, intanto, si stavano riempiendo di Commodrore 64 e in giro era proibito parlare di videogame.

La gente aveva preso a scambiarsi videogiochi su disco come si faceva una volta con le figurine. Nessuno o pochissimi pagavano gli originali e l'industria versava in condizioni critiche. Ma milioni di persone entravano in contatto con i videogiochi e cominciavano a capirli meglio. Era il 1984. Intanto le varie riviste di informatica e video a cui collaboravo, cominciarono a credere sempre meno nell'importanza dei videogame. Io invece pensavo, all'apposto, che proprio in quel momento il pubblico dei «giochi elettronici» stesse diventando sempre più numeroso e consapevole. Su RAI 1 mi avevano chiesto di fare qualcosa che ricordasse i videogiochi per una trasmissione delle 21 e trenta. A Milano mettemmo assieme una cosa che chiamai «microclips» e che era un collage di famosi videogame del Commodore 64. Mi ricordo che in uno di questi microclip avevo attaccato Impossible Mission della Epyx con Saucer Attack di J.D. Sachs. Sachs avrebbe poi collaborato con la Commodore per il lancio di Amiga.

A settembre del 1984, allo SMAU, era ormai meglio parlare sottovoce di videogame. La Apple stava lanciando il suo Mac come macchina professionale e voleva far dimenticare in fretta al mondo il passato giocoso dell'Apple 2. Incontrai Marco Marinacci e parlammo un po' della mia idea di una rubrica sul divertimento e la simulazione con l'informatica, da inserire nella rivista. Nacque PlayWorld che cominciò ad analizzare il prodotto videogame da dentro. Un'analisi leggera (spero) che tentava di destrutturare e ricostruire i modelli di vi-

Marble Madness.

deogame fingendo di occuparsi di loro in modo normale. PlayWorld partito con quattro pagine al mese, ha raggiunto l'attuale formato occupandosi in più di sette anni di circa 2.500 diversi videogame e simulatori.

Nel 1985 cominciavo a capire bene che la simulazione del reale attraverso il computer, sarebbe andata di pari passo con l'evoluzione della possibilità di calcolo delle macchine digitali. E mi accorsi che ci sarebbero stati due livelli in questa evoluzione: da una parte l'effettiva disponibilità di tecnologie e dall'altra il crollo dei loro prezzi che poteva estendere a molti l'uso di queste tecnologie. Per questo continuavo a frequentare le salegiochi che fornivano un'idea precisa del potenziale di simulazione dei videogiochi che sarebbe stato di lì a qualche anno disponibile anche nelle case. Molte altre cose nel mondo stavano cambiando a causa dei videogame. Mi accorgevo che il nuovo cinema aveva il ritmo di Donkey Kong e di Defender e che George Lucas e Stephen Spielberg avevano creato la saga di Indiana Jones pensando ad un montaggio vertiginoso che molto aveva a che fare con i videogiochi. In quello stesso periodo anche i fumetti e i cartoni animati diventavano sempre più ritmati e veloci e la stessa televisione stava inconsapevolmente assimilando il nuovo «beat» sfornando pubblicità e videoclip frenetici. Il ritmo dei simulatori stava contaminando gli altri media ed era per me la conferma più evidente che anche il videogame era un mezzo di comunicazione. Un mezzo di comunicazione e di costruzione di una nuova realtà simulata e virtuale.

In PlayWorld cominciai ad usare continuamente i termini interattivo e simulato per contrassegnare con la forza della ripetizione ossessiva, le caratteristiche fondamentali del nuovo mezzo. Alla fine del 1986 cominciai anche a scrivere la tesi di laurea in cui dovevano finire tutte le mie teorie sul rapporto tra videogame e simulazione e tutta la documentazione visiva e informativa che avevo raccolto sui videogiochi.

Nel 1986 cominciava la seconda generazione di videogame. Uscivano sul mercato le macchine 16 bit. Atari ST, Amiga e infine il PC. Queste macchine avrebbero spinto un po' più in là la frontiera della simulazione e io cominciai a pensare che stava per arrivare il momento di pensare a produrre interattività e appunto simulazione.

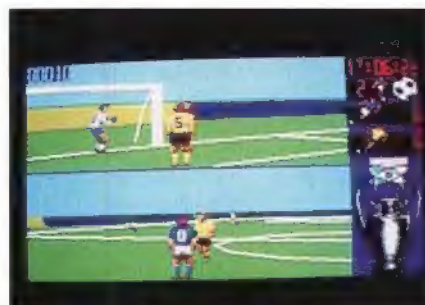
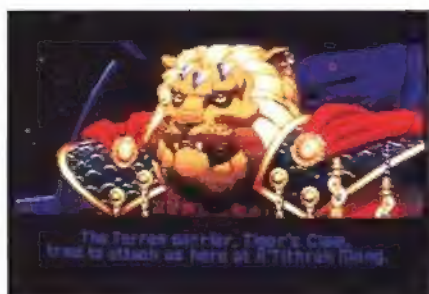
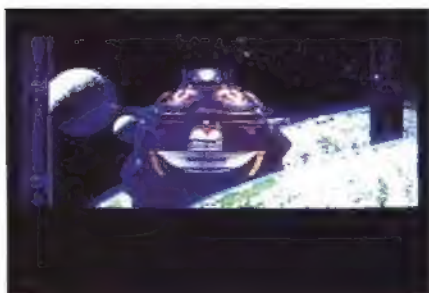
Il confine tra videogame e simulatore era intanto stato descritto molto bene dalla Sublogic, la casa americana che fin dal 1983 aveva prodotto il primo Flight Simulator commercializzato dalla Microsoft. Ma a me sembrava, dopo aver simulato il volo con il PC o il C64, che non ci fosse nessuna differenza tra un videogame e il Flight Simulator. Intendo dire nessuna differenza concettuale. Tutt'e due simulavano qualcosa.

Con queste idee in mente continuavo ad accumulare videogame di tutte le macchine e cercavo di non farmi sfuggire nessuna nuova uscita in salagiochi. A metà del 1987 si potevano già contare almeno 5.000 videogame tra quelli domestici e quelli arcade e il numero cresceva continuamente. Intanto l'industria dei computer era stata scossa dal-

3D Soccer.

l'aggressività dei PC compatibili e dagli Stati Uniti cominciavano a filtrare sulle grandi vendite di una macchina giapponese simile ad un Commodore 64 come qualità grafica e audio, che aveva incontrato il successo sul mercato grazie ad un videogame con un protagonista che si era già visto in Donkey Kong del 1980. Il protagonista era un falegname italiano simulato di nome Mario e la casa giapponese era la Nintendo.

Già nel 1986 avevo cominciato a cercare collaboratori per quella che doveva essere la mia software house. Avevo già immaginato il nome di questa casa, un nome che per me era anche un programma di lavoro, ma che a quei tempi suonava parecchio strano. Il nome era Simulmondo e il programma era la creazione di piccoli mondi artificiali interattivi funzionanti sulle macchine domestiche. Ivan Venturi, che adesso è il direttore di produzione alla Simulmondo, fu il primo programmatore. Negli anni se ne sarebbero aggiunti molti altri e insieme a loro disegnatori ed esperti di audio e molti altri collaboratori che hanno contribuito tutti enormemente ai discreti progressi fatti dalla casa di software. Nel 1988 le tecnologie sedici bit si erano stabilizzate. Erano a quel punto già molti nel mondo a conoscere perfettamente le macchine e i videogame diventavano sempre migliori e sempre più simulanti e interattivi. Voglio ricordare il cinema interattivo della Cinemaware, i simulatori dell'Electronic Arts, la potenza visiva ed espressiva della Psygnosys, il buon gusto e la qualità della Origin e della Access, la visionarietà della Infogrames e la bellezza della Accolade. In quel periodo anche la tecnologia di base della Simulmondo era cresciuta. Mario Bruscella e Riccardo Cangini e in seguito Gaetano Dalboni assicuravano la fattibilità di una mia vecchia idea: simulare una partita di calcio dal punto i vista di un calciatore. Il progetto che fu battezzato 3C Soccer prese più di un anno di sviluppo e uscì prima di Natale del 1990. Era, secondo me, il nostro primo vero simulmondo. Come si conveniva ad una casa italiana, non poteva che essere un simulmondo calcistico.

Intanto Jasor Lanier aveva fatto vedere anche in Italia il suo prototipo di Virtual Reality (più o meno quello che io chiamavo Simulmondo...) sul Mac, dimostrando che con opportune interfacce si poteva anche «abitare» in modo totale quella realtà e non guardarla

War Commander 2.

semplicemente su un video come nei videogame. Da lì prese il via quell'evoluzione più dedicata che, riconoscendo nei videogame i pionieri, sta producendo prototipi di VR in vari campi e per vari usi. Quello che sta nascendo è un simulmondo che sarà continuamente evoluto e «migliorato» dal potenziamento delle tecnologie hardware e software. Questo simulmondo è come una terra vergine che ha bisogno di tutto. Di tecnici e di professionisti di qualunque settore.

Nel 1989, incuriosito da quello che leggeva sulle riviste di computer e videogame, Ettore Sottsass architetto e designer di fama mondiale, si mise in contatto con me. Mi chiese di vedere alcuni videogiochi e poi mi chiese un articolo per la sua rivista italo-americana «Terrazzo» sul design di oggetti e architetture nei videogame. Nell'articolo cercai di spiegare che i videogame erano simulmondi, che i simulmondi erano pieni di simul-oggetti e di simul-case come i mondi normali. Solo che le case e gli oggetti erano disegnati da non professionisti e sarebbe stato bene che gli architetti avessero cominciato ad occuparsi degli oggetti e delle case del simulmondo come già facevano con il mondo vero. C'era da studiare, come per qualunque altra cosa del simulmondo, la funzione e la forma. Ettore Sottsass lo trovò un problema affascinante.

Ma non solo Ettore Sottsass, il filosofo Baudrillard, Umberto Eco e tanti altri intellettuali cominciavano a trovare stimolante occuparsi dei videogame e della VR. Anche le TV di tutto il mondo cominciavano a pensare che trasmettere videogame e immagini simulate potesse essere una buona idea. Il fenomeno Nintendo stava diventando un fatto noto e aveva, con la chiarezza di linguaggio dei bilanci, spiegato a tutto il mondo che il videogame era una cosa maledettamente seria. Il videogioco si era rifatto una reputazione e sua sorella VR (o il suo meno conosciuto fratellino Simulmondo) lo stavano lanciando nell'olimpo degli argomenti d'avanguardia. In questa situazione la RAI 2 trovò interessante lanciare una trasmissione di videogame che si chiamò Videoweekend e che durò quasi 50 puntate. Cercai di trasformare la TV in un ripetitore di simulmondi. Populous era il simulatore di dio, Sim City quello di città, Test Drive 2 quello di guida sulle strade d'America.

Nel 1990 Nintendo rese pubbliche le cifre del suo business. La casa giapponese deteneva una percentuale imponente del mercato dei videogiochi e aveva venduto quasi 50.000.000 di macchine e circa 200.000.000 di cartucce. Fatturava ormai quasi quanto la Sony e capitalizzava di più alla borsa di Tokyo. I mass media piombarono su Mario e sulla Nintendo, ma trovarono solo un'azienda con un numero esiguo di addetti e con un'invisibile, ma potentissima visione strategica. La Nintendo era la prima grande industria a produrre simulmondi.

Nel 1990 ho finito la mia tesi sulla «Storia dei Videogames dal 1971 al 1987» e mi sono laureato alla fine di quello stesso anno.

I videogame in circolazione nel mondo sono diventati più di 15.000 e tenerci dietro sta diventando una cosa molto difficile. Per questo sto rafforzando il mio lavoro di «storico dei videogames» e penso di mettermi a scrivere uno di questi giorni una «Storia dei videogames dal 1988 al 1991», tanto per non lasciare le cose a metà. Credo che sia un lavoro utile perché secondo me è essenziale conoscere la storia dei videogiochi per poter progettare correttamente simulmondi e realtà virtuali. Per questo non mi vergogno troppo di dire che sono uno storico dei videogame e non se vergogna neppure l'Università di S. Clara che mi ha chiesto di tenere due lecture per gli studenti e per i professori sul cammino fatto dai videogame per diventare VR.

Il resto è storia di oggi. Il videogame ha ormai tutti i titoli per ritenersi un membro fondatore della nuova società post-industriale, un prodotto simulato emerso dalle rovine della società industriale. Perciò, di vero cuore, «Buon compleanno, videogame!!!». MC